

# Педагогическая технология ситуационно-ролевой игры

МОСКОВСКИЙ  
ГОРОДСКОЙ  
УНИВЕРСИТЕТ  
МГПУ



# Список рекомендуемой литературы



Куприянов Б.В.

Рожков М.И.,

Фришман И.И. Организация и методика проведения игр с подростками.– М.: Владос, 2004.- 215 с.

# Ссылки на Интернет ресурсы

- <http://www.altruism.ru/sengine.cgi/5/31/2>
- [http://www.ucheba.com/met\\_rus/k\\_summer\\_rest/game\\_europeya.htm](http://www.ucheba.com/met_rus/k_summer_rest/game_europeya.htm)

# Первый вопрос



- *Сущность,*
- *функции, разновидности*  
*ситуационно-ролевых игр*



И  
Т



# Ситуационно-ролевая игра

- специально организованное соревнование в решении коммуникативных задач и имитации предметно-практических действий участников, исполняющих строго заданные роли в условиях воображаемой ситуации, и регламентированное правилами

игры.





# Ролевая игра

- **соревновательность** – индивидуальную или групповую;
- **правила**, которые регламентируют игровое взаимодействие и, в то же время, обеспечивают творчество участников в создании собственного образа и выборе способов решения задач;
- **роли**, включающие предписания, цели взаимодействия и отношений к происходящему
- **двуплановость ситуации**, фантастичность, условность, с одной стороны, и реальность взаимодействия – с другой;
- **наделение различных предметов игровыми значениями.**



# Принципы успеха игрока

- активность;
- ценность технологичного и техничного взаимодействия (постановка задач, разработка плана действий и т.д.);
- целеустремленность;
- коммуникативная толерантность

МОСКОВСКИЙ  
ГОРЬКОДСКОЙ  
УНИВЕРСИТЕТ  
МГЛУ





# Воспитательные функции ситуационно- ролевых игр

- *Ценностно-ориентационная*
- *Индивидуально-ориентаци*
- *Инструментально-ориентационная*







# Ценностно-ориентационная функция

- становление новых наиболее общих норм отношений, принципов поведения, ценностных ориентаций;
- трансляция ценностей: нацеленность на результат, достигаемый «здесь» и «теперь»;
- активность, инициативность, предприимчивость, мобильность участника; терпимость к чужой мировоззренческой ориентации, самостоятельность и ответственность при принятии решений; ориентированность на поиск и привлечение внешних ресурсов



# Индивидуально-ориентационная функция



- - самоопределение в статусе и функции в игровом взаимодействии, соотнесение индивидуальных возможностей с требованиями той или иной имитируемой социальной роли, освоение ролевого поведения в качестве руководителя или подчиненного, знатока или умельца, формируется социальный опыт реализации собственных потребностей в рамках той или иной социальной роли





## *Инструментально-ориентационная функция*

- предназначение социально-ориентирующих игр как средства формирования опыта самоопределения, ориентации в различных ситуациях взаимодействия, формируется субъективный обобщенный образ решения ориентационной задачи в различных ситуациях взаимодействия, включающий осознание собственных ценностей и целей, анализ ситуации, оформление альтернатив выбора, прогнозирование последствий того или иного выбора, волевой мобилизации



# Противоречия использования

## ситуационно-ролевых игр

- 1. Процесс и результат игрового взаимодействия создают возможности для анализа и рефлексии собственного поведения, в то же время без специально организованных когнитивных выходов названный потенциал реализоваться не может.
- 2. Интенсивность игрового взаимодействия обусловлена высокой степенью эмоциональности участников, с другой стороны это обстоятельство препятствует включению воспитанников в анализ и рефлексию собственной игры.

# Противоречия использования ситуационно-ролевых игр

- 3. В ходе игрового взаимодействия происходит формирование опыта самоопределения, однако решение игровых задач требует от участника наличия соответствующего опыта. То есть овладение способами взаимодействия сопряжено с преодолением трудностей (рассогласованием между требуемым и наличным уровнями подготовленности к решению задачи).
- 4. Достижение успеха в игровом ролевом взаимодействии обусловлено «скольжением на грани правил», поэтому ярко выраженное стремление к выигрышу приводит участника к нарушению правил игры и разрушением структуры игровых отношений.

# МИГ (кабинетка)



- Продолжительность около трех часов.
- Число участников от 12 до 25
- пространство игры - помещения с двумя-тремя достаточно большими комнатами
- Вводные подробные характеристики ролей с определенными задачами и целями.

# Малая игра



ИЙ

ЕТ

# Большая ролевая игра - БРИГ







# *БРИГ (Большая Ролевая ИГра)*

- игра на местности продолжительностью до нескольких дней и количеством участников от нескольких десятков до нескольких сотен.
- БриГи проходят чаще всего в лесу и в большей степени зависят от погодных условий, по сравнению со всеми остальными видами игр.



# *Игра-эпопея*

- *Игровые события  
(переговоры, сражения,  
публичные диспуты и т.д.)*
- *Ритуалы и мероприятия*

# Второй вопрос

*Методологическая основа педагогической  
технологии ситуационно-ролевых игр*

ГОРОДСКОЙ  
УНИВЕРСИТЕТ  
МГПУ

# *Методологическая основа деятельностный подход:*

- *- игра = деятельность, а следовательно инструмент человека как субъекта*
- *- включение в игру, обеспечивает продвижение в субъектности*

# *Методологическая основа деятельностный подход:*

- - представления человека о ценностях (потребностях) проецируются на ролевую игру
- - самоопределение по отношению к участию в игре = обретение целей за пределами деятельности (по отношению к деятельности)

# *Методологическая основа деятельностный подход:*

- - продвижение в субъектности представляет собой возникновение целенаправленной деятельности по использованию игры как средства удовлетворения потребностей

# Схема «Маятник»





# Вопрос третий

*Алгоритм  
педагогической  
технологии*



# Алгоритм педагогической технологии ситуационно-ролевой игры

1. Авансирование.
2. Информирование.
3. Ориентирование.
4. Апробация.
5. Инструментирование.
6. Игровое взаимодействие.
7. Вербализация.
8. Реконструирование.
9. Оценивание.
10. Анализ.
11. Рефлексия.



# Авансирование

## или эмоциональный настрой на игру



Эмоциональный рассказ о ситуационно-ролевой игре.

Приёмы: передача ощущений от перевоплощения в роль, победы, ассоциации с литературными сюжетами, игрой в компьютерные игры.

Рассказ о ярких эпизодах из своего игрового опыта.

Приёмы: просмотр видеофильма, демонстрирующего наиболее эмоциональные моменты игры, рассказ о какой-то одной игре.

Обмен опытом участия в ситуационно-ролевых играх.

Приёмы: поинтересоваться, играл ли кто-нибудь в ролевые игры из ребят, попросить игравших ответить на вопросы: «Понравилось или не понравилось, и почему? Хотелось бы сыграть ещё раз?».

Передача основного сюжета предстоящей игры

Приёмы: театрализация отдельного игрового момента участниками.

# Авансирование



ИЙ  
Й  
ТЕТ



# Информирование



## Законы игры:

- Мастер всегда прав.
- Закон игровой территории (действовать можно только в пределах определенной территории).
- Закон игровых средств (действовать можно только средствами, предусмотренными в игре).
- Закон игрового образа (действовать можно только в соответствии с ролью).
- Закон игровой смерти (умер, так умер).

# Информирование



Правила – предписания:

- Не переноси межличностные отношения на игровые и наоборот
- Лишней информации не бывает
- Болтун — находка для шпиона
- Обдуманый план действий — половина будущего успеха

# Информирование



МО  
ГО  
УН  
МГ



СКИЙ  
КОЙ  
ИТЕТ



# Ориентирование

педагогическая помощь участнику в постановке цели собственного развития в ситуационно-ролевой игре

*Основные формы (варианты):*

- психологическая диагностика,
- индивидуальная работа,
- фронтальная беседа,
- планирование собственной деятельности участников.



# Ориентирование



ИЙ  
Й  
ЕТ



# Апробация

пробное решение задач игрового взаимодействия

Задачи игрового взаимодействия:

- установление первичного контакта,
- получение необходимой информации,
- прояснение целей собеседника,
- составление договора,
- согласование действий,
- интерпретация поведения другого,
- управление информационными потоками,
- воздействие на окружающих, и т.д.



# Апробация



ИЙ  
Й  
ЕТ

# Инструментирование



## Этапы инструментирования:

- изложение общей вводной,
- получение игроками индивидуальных вводных
- получение игровых средств,
- прояснение индивидуальных игровых возможностей,
- планирование участником собственных игровых действий.

## Подготовка:

- оформление внешнего вида участников (игровой костюм, игровой образ).
- оформление игровой территории.

# Инструментирование



ИЙ  
Й  
ЕТ

# Организация взаимодействия

Состоит в последовательном решении задач игрового взаимодействия, направленных на достижение игровых целей, а именно:

1. оценивание ситуации игрового взаимодействия,
2. сбор и предъявление информации,
3. установление первичного контакта,
4. процесс переговоров,
5. организация совместной деятельности,
6. осуществление влияния,
7. завершение взаимодействия.



# Деятельность мастера

## МАСТЕР

- разработчик, организатор и ведущий игры.  
Отвечает за качество и ход игры.  
Решения мастера обязательны  
для исполнения игроками без обсуждения.

- *Источник информации*
- *Консультант*
  - *Арбитр*
  - *Психолог*
- *Нейтрализатор*
- *Стимулятор игры*
- *Организатор финала игры*



# Организация игрового взаимодействия



ИЙ  
ИЙ  
ТЕТ

# Вербализация

словесное описание переживаний, чувств, мыслей, поведения

## Происходит

- снятие эмоционального напряжения,
- сбор материала для понимания результатов игры в результате проговора собственных ощущений и отражения переживания других участников

## Приёмы:

- *Освобождение от эмоций.* Как только мастер игры объявляет о её завершении, всех участников собрать в круг и предложить всем вместе, одновременно, выразить все «что наболело» во время игры. Готовы? Три-четыре...
- *Записки.* Предложите зафиксировать ощущения на листе бумаги в одном слове. Сверните послания и, перемешав, раздайте участникам. Задачей участника является невербально отразить написанное слово так, чтобы его отгадали. Затем автор записки объясняет причины ощущений.



# Реконструирование

восстановление сюжетных линий



Характеристика событий игры:

- Какие были поставлены цели перед твоей ролью?
- Добился ли ты этих целей и как ты действовал?
- С кем ты взаимодействовал в игре и по какому основанию?

# Оценивание

*Уровни оценивания:*

- Субъективная оценка исполнения роли.
- Определение трудностей и успешности их преодоления.
- Соотнесение уровня притязаний и полученного игрового результата.

*Приём. «Продолжите предложение»*

- Наибольшую трудность для меня составляли...
- Свои действия в игре я считаю...
- Наиболее легким показалось для меня...
- Я бы сыграл на все 100%, если бы...



# Анализ

Синонимы: разложение, разбор, расследование

- Анализ - метод исследования явлений и процессов, в основе которого лежит изучение составных частей, элементов изучаемой системы.

- Приём: художественная картина «На охоте».



# Рефлексия

Рефлексия - процесс осмысления человеком своих действий; «взгляд на себя со стороны».

Приёмы:

- «зеркало»,
- «рассказ о герое игры»,
- «письмо самому себе».



Сообщение окончено

Благодарю за  
внимание!





МОСКОВСКИЙ  
ГОРОДСКОЙ  
УНИВЕРСИТЕТ  
МГПУ



МОСКОВСКИЙ  
ГОРОДСКОЙ  
УНИВЕРСИТЕТ  
МГПУ



МОСКОВСКИЙ  
ГОРОДСКОЙ  
УНИВЕРСИТЕТ  
МГПУ